



Medienimpulse  
ISSN 2307-3187  
Jg. 49, Nr. 3, 2011  
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

# Game. Play. Story? – Computerspiele zwischen Simulationsraum und Transmedialität von Jörg Pacher

Patrick Drexler

*Verlag: Werner Hülsbusch*

*Erscheinungsdatum: Oktober 2007*

*ISBN: 3940317101*

"Game. Play. Story?" ist ganz klar ein wissenschaftliches Werk wodurch es nur für eine begrenzte Zielgruppe interessant sein dürfte. Zwar behält der Autor recht, wenn er schreibt, dass sich sein Werk auch für Neulinge beziehungsweise Einsteiger eignet, die – auf der Rückseite des Buches versprochene – Auflockerung der Materie findet dagegen leider nur selten satt.

Im ersten Drittel des 147 Seiten umfassenden Buches werden allgemeine (Begriffs-)Definitionen vorgenommen und Spiel-Theoretiker zitiert. Zwar ist es dem Buch Jörg Pachers hoch anzurechnen, dass der etwas trocken

geratene einleitende Überblick gerade Einsteigern ein breites Grundwissen vermittelt, dafür geht der Autor anderen Orts bei weniger relevanten Themen zu sehr ins Detail. Es wäre wünschenswert wenn Pacher gerade am Anfang vermehrt auf Fußnoten gesetzt hätte als den Leser/die Leserin mit zu detailreichen Erklärungen zu übervorteilen. Das wirkt sich gerade zu Beginn des Buches merklich negativ auf den Lesefluss aus.

In späteren Kapiteln gelingt es dem Autor die Thematik stellenweise etwas aufzulockern. Mit Hilfe von Fallbeispielen wird die Thematik greifbarer gemacht und interessant aufbereitet. Allgemein bleibt die Lektüre allerdings gezwungenermaßen (mangels empirischer Fallstudien) theoretisch verhaftet.

"Game. Play. Story? " ist also ein Buch, mit dem man sich intensiv beschäftigen sollte, um wirklich sämtliche Inhalte im richtigen Kontext erfassen zu können. Wer nicht gewillt ist sich mit der Materie intensiv zu beschäftigen, findet jedoch einige praxisbezogene Referenzen durch die zuvor bereits erwähnten Fallbeispiele sowie geschichtliche Hintergründe.